

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, akhirnya penulis dapat memberikan simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini disusun berdasarkan analisis terhadap hasil pembelajaran *passing* atas bolavoli melalui pembelajaran berbasis permainan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Jasinga. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dari hasil observasi awal diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang mampu menguasai teknik dasar *passing* atas bolavoli baik secara kognitif afektif maupun psikomotorik. Sebagian besar siswa tidak mampu melakukan *passing* atas dengan teknik yang benar, tidak mampu menjelaskan teknik-teknik dasar dalam melakukan *passing* atas bolavoli dan siswa tidak memiliki sikap yang antusias terhadap materi pembelajaran bolavoli khususnya teknik *passing* atas.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab sulitnya siswa melakukan pembelajaran *passing* atas bolavoli diantaranya: kurangnya motivasi kepada siswa, penjelasan guru yang tidak dimengerti siswa, siswa kurang paham dan kurang mengerti, siswa merasa malu dan kurang berani dalam melakukan pembelajaran, siswa bermain-main dan tidak fokus pada saat pembelajaran, siswa kurang berlatih, dan kondisi kelas yang tidak tertib.

Fasilitas dan perlengkapan pembelajaran penjasorkes berpengaruh sangat besar terhadap tercapainya peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari fasilitas dan perlengkapan penjasorkes di sekolah yang cukup menunjang dalam proses pembelajaran *passing* atas bolavoli, namun siswa masih merasa kesulitan apabila melakukan pembelajaran *passing* atas bolavoli menggunakan pembelajaran berbasis permainan.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran *passing* atas bolavoli, kesulitan siswa dapat di minimalisir serta kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran *passing* atas bolavoli akan semakin meningkat dan memiliki pemahaman dan penguasaan pembelajaran yang lebih baik serta mutu pengajaran dapat ditingkatkan.

Dilihat dari segi afektif, sikap siswa ketika dalam pembelajaran siklus I kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pada siklus II siswa lebih antusias, ceria, mampu bekerjasama dan berbagi dengan temannya. Peningkatan terjadi dari siklus I sebesar 60% menuju 100% terjadi peningkatan 40%.

Dilihat dari segi kognitif, pemahaman siswa tentang teknik dan cara melakukan *passing* atas bolavoli sangat rendah pada siklus I namun pada siklus II siswa mudah dalam menjelaskan teknik dan cara-cara melakukan *passing* atas. Peningkatan terjadi dari siklus I sebesar 60% menuju 100% terjadi peningkatan 40%.

Dilihat dari segi psikomotorik terlihat jelas bahwa sebagian besar siswa sangat menguasai teknik dasar *passing* atas pada siklus II dibanding pada siklus I.

Pada siklus I masih banyak siswa yang kurang mampu mempragakan teknik dasar gerak *passing* atas bolavoli dengan baik.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, penulis mencoba menyampaikan beberapa rekomendasi. Rekomendasi-rekomendasi ditujukan terutama kepada para guru, khususnya guru di SMP Negeri 02 Jasinga maupun peneliti selanjutnya. Beberapa saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, melalui pembelajaran berbasis permainan ini dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran bolavoli khususnya dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan ini dapat memotivasi siswa terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa agar lebih baik dan efektif, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memunculkan ide atau keterampilan yang mereka miliki, selain itu juga siswa terlihat antusias dalam pelaksanaan pembelajaran. Juga siswa tidak merasa ketakutan melalui pembelajaran berbasis permainan karena bentuk pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan.
2. Guru harus memberikan penjelasan dengan baik kepada siswa terhadap langkah pembelajaran melalui pembelajaran berbasis permainan kepada siswa, agar mendapat balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya, dan untuk mengatasi kesalahan pengertian mereka mengenai pembelajaran melalui pembelajaran berbasis permainan.

3. Sarana dan prasarana sangat penting dan menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani. Untuk itu diharapkan dari pihak sekolah, masyarakat, dan semua pihak yang berkepentingan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmani dapat turut berpartisipasi secara aktif dalam membantu kinerja para guru pendidikan jasmani di sekolah, sehingga dengan adanya ketersediaan fasilitas dan alat pendukung pembelajaran dapat menunjang keberhasilan peningkatan pembelajaran.
4. Penelitian peningkatan hasil belajar dengan pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran bolavoli sebaiknya ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan harapan. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan ini sebaiknya tidak hanya pada materi bolavoli saja melainkan materi yang lain pun bisa digunakan sehingga guru dapat melihat serta membandingkan dengan gaya, metode, strategi, atau lain-lainnya yang telah sebelumnya dilakukan dan hasil pembelajaran siswa dapat terlihat jelas serta terpenuhi dengan apa yang diharapkan.
5. Bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian penerapan pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran penjas khususnya bolavoli, penulis menganjurkan untuk mencoba faktor-faktor lainnya yang berdampak positif terhadap hasil belajar penjas.